

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Salah satu komponen penting dan integral dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Salah satu komponen penting untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sebagai warga negara yang berilmu, kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pesatnya kemajuan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, memberikan wawasan terhadap pendidikan di abad kedua puluh satu. Akibatnya ilmu pengetahuan dan teknologi akan berdampak pada efektivitas sistem pendidikan di sekolah. Pembelajaran pada abad ke-21 berbeda dengan pembelajaran pada masa-masa sebelumnya yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media tradisional, sehingga saat ini perlu adanya inovasi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Guru saat ini sangat perlu melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran karena alat tersebut bisa membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan serta bisa melibatkan siswa dalam pembelajarannya sendiri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Fungsi pengajar dalam membina keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari pencapaian pembelajaran. Pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas anak secara keseluruhan, memotivasi mereka untuk mengambil tindakan, dan mencapai tujuan dianggap pembelajaran yang efisien.

Pembelajaran efisien dan terjadi dalam lingkungan yang menyenangkan. Segala tahap pembelajaran pada satuan pendidikan dasar semestinya dilakukan dengan interaktif, inspiratif, menghibur, serta bisa menginspirasi siswa guna menjadi pembelajar aktif, sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. Dimensi pembelajaran pedagogik saat ini, khususnya penerapan metodologi ilmiah, ditekankan dalam tujuan pembelajaran Kurikulum 2013. Kegiatan belajar akan mempunyai makna baru bila didekati secara ilmiah. Mengamati, menanya, mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan berbagi merupakan beberapa proses pembelajaran yang mengikuti metode ilmiah. Dengan menggunakan strategi ini, paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, lambat laun akan beralih ke paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa tidak lagi diperlakukan sebagai objek dalam pelaksanaan proses pembelajaran; sebaliknya, mereka mengambil peran aktif sebagai subyek atau aktor, dan guru bertindak sebagai fasilitator, yang bertugas memimpin dan menawarkan kesempatan dan sumber daya untuk mendorong anak-anak mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Maka dari itu, guru perlu memberikan materi pembelajaran yang menarik dan mengasikkan.

Berlandaskan hasil observasi awal yang dilaksanakan periset di kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang pada tanggal 27 September 2022, media pembelajaran seperti buku pelajaran untuk guru dan siswa serta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran masih dimanfaatkan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang dipakai masih relatif sederhana serta kurang beragam. Media pembelajaran sederhana akan menyebabkan siswa yang terlihat bosan dan kurang berminat untuk belajar yang

tampak dari perilaku siswa yang jenuh saat mengikuti pembelajaran, apabila hal ini berlanjut maka akan sulit kiranya bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selanjutnya, pengajar masih mendominasi metode belajar di kelas, yang terpusat pada guru. Hal ini terlihat jelas ketika pembelajaran berlangsung, pengajar lebih banyak terlibat dibandingkan dengan murid. Di dalam kelas, siswa sering terlihat tidak aktif dan hanya mempunyai peranan menjadi pendengar.

Berlandaskan hasil wawancara awal dengan wali kelas III-B SDN 106161 Laut Dendang yang bernama ibu Surta Siburian S.Pd pada tanggal 27 September 2022 menyatakan bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan media belajar yang variatif dan inovatif serta belum memanfaatkan media belajar berbasis teknologi melainkan guru hanya memanfaatkan media belajar sederhana yaitu Buku guru dan gambar gambar yang diambil dari internet dan ditempelkan di dalam kertas kartun. Kurangnya minat siswa dalam belajar kemudian ditemukan sebagai penyebab kurangnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi bisa menambah minat siswa dalam prosedur pembelajaran serta membuat mereka terlihat terlibat.

Selain itu, diketahui bahwa siswa kelas III-B memiliki hasil belajar tematik yang kurang baik, terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester Ganjil tahun ajaran 2022 yang masih di bawah KKM. Kelas III-B SDN 106161 Laut Dendang memiliki KKM 70.

**Tabel 1.1. Nilai UTS Kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
III-B	70	24	8	33,3 %	16	66,6 %

Melihat perolehan nilai ujian tengah semester di atas, bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Dari 24 siswa hanya 8 siswa yang lulus KKM ataupun 33,3 % sedangkan yang tidak lulus KKM ada 16 siswa atau 66,6%. Rendahnya hasil UTS siswa kelas III-B tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran berbasis teknologi berdampak dalam proses pembelajaran.

Berlandaskan kasus di atas, menjelaskan bahwasanya guru belum inovatif dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum bermacam-macam dalam memanfaatkan prosedur belajar. Hal ini membuat proses pembelajaran memerlukan perbaikan agar proses pembelajaran lebih baik lagi dan bisa menambah hasil belajar siswa. Salah satu solusi tersebut ialah dengan mengembangkan media belajar berbasis teknologi yang menarik serta menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa yaitu pengembangan media *sparcol videoscribe* dengan pendekatan *TPACK*.

Dengan strategi *TPACK*, Media Pembelajaran *Sparcol Videoscribe* berusaha guna menambah efektivitas dan efisiensi aktifitas pembelajaran dengan merampingkan tidak hanya konten tetapi juga penjelasan yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Sujarwo mengklaim bahwa *Videoscribe* adalah program multiguna yang dapat digunakan untuk desain animasi yang berbeda dengan latar belakang putih pada saat papan tulis digunakan (dalam Nur Latifah dkk, 2020, hlm. 42). 42) menyatakan bahwa *Videoscribe* adalah program multiguna yang dapat digunakan untuk desain animasi yang berbeda dengan latar belakang putih ketika papan tulis digunakan. *Sparcol* menciptakan program aplikasi ini pada tahun 2012. Kelebihan dari *Sparcol Videoscribe* adalah menggabungkan lima media-teks, grafik, foto, sulih suara, dan musik-dan dapat dikonfigurasi

sesuai dengan teori pembelajaran. Animasi papan tulis yang digunakan untuk menulis cerita atau informasi instruksional dikenal sebagai *sparcol videoscrib*.

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran bisa dilaksanakan dengan mengembangkan perangkat berbasis TPACK (*technology, pedagogic, and content knowledge*) yaitu perpaduan teknologi, *pedagogic* dan pengetahuan konten yang di kemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006). Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, guru dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini di sebabkan proses belajar dan mengajar untuk sekarang ini semakin berkembangnya inegrasi antara computer dan aplikasi teknologi dalam kurikulum. Menyikapi perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPACK belum tersedia, maka perlu dilakukan upaya untuk membantu guru mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis TPACK agar memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran (Irmitya & Atun, 2017).

Berlandaskan latar belakang diatas, pengamat tertarik untuk melaksanakankajian dan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan judul "**Pengembangan Media *Sparcol Videoscribe* Dengan Pendekatan TPACK Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SDN 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023**".

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang masalah diatas maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang.

2. Guru kurang berinovasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang maksimal dan masih menggunakan metode ceramah.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *sparcol videoscribe*.

### 1.3. Batasan Masalah

Guna memudahkan periset pada saat melaksanakan penelitian maka periset membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media *Sparcol Videoscrib* Dengan Pendekatan *TPACK* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ Pembelajaran 1 Kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023”

### 1.4. Rumusan Masalah

Berlandaskan deskripsi latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana kelayakan dari media *Sparcol Videoscrib* dengan Pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca” pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana Praktikalitas dari media *Sparcol Videoscribe* dengan pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ Pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023?

3. Bagaimana keefektifan dari media *SparcolVideoscrib* dengan Pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, tujuan dari penelitian yaitu :

1. Mengetahui kelayakan dari produk media *Sparcol Videoscrib* dengan Pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui Praktikalitas dari produk media *Sparcol Videoscribe* dengan pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ Pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Mengetahui Keefektifan dari produk media *SparcolVideoscrib* dengan Pendekatan *TPACK* pada Tema 5 “ Cuaca “ Subtema 1 “ Keadaan Cuaca “ pembelajaran 1 kelas III-B SD Negeri 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didambakan dari riset ini yaitu :

#### 1. Manfaat Teoretis

- a. Mengembangkan pengetahuan untuk meningkatkan inovasi dengan mengembangkan media *Sparcol Videoscribe* dengan pendekatan *TPACK*

pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III-B SDN 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023.

- b. Sebagai pijakan atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media *Sparcol Videoscribe* dengan pendekatan *TPACK* pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III-B SDN 106161 Laut Dendang Tahun Ajaran 2022/2023

## **2. Manfaat Praktisi**

### **a. Bagi Peneliti**

Bisa menambahkan informasi dan pengetahuan serta mempersiapkan diri untuk menjadi instruktur masa depan dengan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tematik.

### **b. Bagi Guru**

Memberi panduan kepada guru dalam upaya mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran sebagai model pembuatan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan dapat membuat pembelajaran tematik menjadi menyenangkan.

### **c. Bagi Siswa**

Sebagai alat bantu mengajar bagi siswa agar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa.

### **d. Bagi Sekolah**

Meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam rangka melengkapi kurikulum sekolah dan memajukan sarana dan prasarana di lembaga tersebut.



**e. Bagi Peneliti Lainnya**

Hasil riset ini menjadi bahan acuan yang dapat dikonsultasikan ketika melakukan penelitian tambahan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY